



⑮ **BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND**



**DEUTSCHES
PATENTAMT**

⑫ **Offenlegungsschrift**
⑩ **DE 42 32 762 A 1**

⑤① Int. Cl.⁸:
G 07 F 17/34

⑳ Aktanzzeichen: P 42 32 762.8
㉑ Anmeldetag: 25. 9. 82
㉒ Offenlegungstag: 31. 3. 84

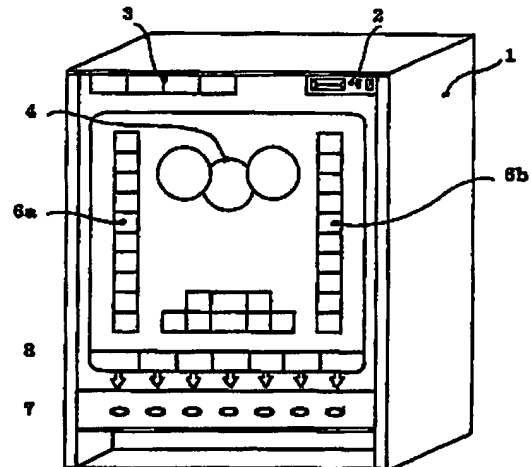
DE 42 32 762 A 1

㉑ **Anmelder:**
Bally Wulff Automaten GmbH, 12045 Berlin, DE

㉒ **Erfinder:**
Kloß, Hans, 1000 Berlin, DE

⑤④ **Geldspielgerät**

⑤⑤ Die Erfindung betrifft ein münzbetätigtes Geldspielgerät, welches mindestens die Funktionsgruppen zentrale Steuereinheit mit Zufallszahlengenerator, Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermittlung, Datenspeichervorrichtungen und Anzeigevorrichtungen für Guthaben und Gewinnsspeicher sowie verschiedene Ausspieltableaus aufweist. Die Aufgabe der Erfindung besteht darin, ein münzbetätigtes Geldspielgerät vorzuschlagen, welches bei minimalem Materialeinsatz durch die Realisierung eines Multifunktionsaufbaus vielfältige Auswahlmöglichkeiten bietet, die wiederum viele Spieler ansprechen. Gelöst wird diese Aufgabe dadurch, daß mindestens zwei unterschiedliche, in sich geschlossene und voneinander unabhängige Spielsysteme in ein und demselben Geldspielgerät realisiert und enthalten sind. Hierbei kann es sich sowohl um Walzen-, Scheiben-, Karten-, Würfel- oder ähnliche Geräte handeln. Zur Steuerung des Spielablaufes für diese Spielsysteme ist nur eine zentrale Steuereinheit und eine Zufallsseinrichtung vorgesehen, über welche spiel-systemunabhängig eine Gewinn- oder Verlustkombination ermittelt wird. Hierbei erfolgt die Steuerung derart, daß im Anschluß an die Ermittlung der Gewinn- oder Verlustkombination die symboltragenden Anzeigeelemente (z. B. Karten, Würfel, Scheiben oder ähnliches) auf eine dieser Kombination entsprechende Darstellung gebracht werden. Für die Darstellung der Spiel- und Risikoelemente sowie weiterer Besonderheiten des jeweils aktiven Spielsystems ist ...



DE 42 32 762 A 1

Beschreibung

Die Erfindung betrifft ein münzbetätigtes Geldspielgerät, welches mindestens die Funktionsgruppen zentrale Steuereinheit mit Zufallszahlengenerator, Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermittlung, Datenspeichervorrichtungen und Anzeigevorrichtungen für Guthaben und Gewinnsspeicher sowie verschiedene Auspieltableaus aufweist.

Die Arbeitsweise derartiger, allgemein bekannter Geld- oder Unterhaltungsspielgeräte besteht darin, daß der Zufallszahlengenerator solange Zufallszahlen ermittelt, bis diese von der zentralen Steuereinheit als zulässig anerkannt werden und daß nachfolgend die Antriebsmotoren der Umlaufkörper auf der der jeweiligen Zufallszahl entsprechenden Position gestoppt werden und daß durch die Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermittlung die Stoppositionen der einzelnen Umlaufkörper auf das Vorliegen einer Gewinnkombination geprüft werden, was ggf. zur Erhöhung der Inhalte von Gewinnsspeicher und deren nachgeordneten Anzeigevorrichtungen führt.

Weiterhin ist es bekannt, als Mittel zur Darstellung von Spielelementen Bildschirme einzusetzen.

Sowohl der Grundaufbau als auch das Grundprinzip der oben beschriebenen Arbeitsweise ist bereits seit langem bekannt. Wesentlich war bisher jedoch, daß jeweils ein komplettes Gerät für die Realisierung eines Spielsystems verwendet wurde.

Geld- oder Unterhaltungsspielgeräte der gattungsgemäßen Art bestehen im wesentlichen aus den oben genannten Bau- und Funktionsgruppen. Lediglich durch die Realisierung unterschiedlicher Spielsysteme mit Zusatzgewinnchancen wie Bonus- und Jackpotvariationen, Kombinationen von Frei-, Sonder- und Multispielen, Ausspielungen und ähnlichem soll ein Spielanreiz geschaffen werden, der möglichst viele Spieler anspricht und sie zum Spielen an derartigen Geräten anleitet.

Hier setzt die Aufgabe der Erfindung ein, die darin besteht, ein münzbetätigtes Geldspielgerät vorzuschlagen, welches bei minimalem Materialeinsatz durch die Realisierung eines Multifunktionsaufbaus vielfältige Auswahlmöglichkeiten bietet, die wiederum viele Spieler ansprechen.

Erfindungsgemäß wird diese Aufgabe durch die kennzeichnenden Merkmale des Hauptanspruches in Verbindung mit den Merkmalen des Oberbegriffs gelöst. Vorteilhafte Weiterbildungen sind in den Unteransprüchen aufgezeigt.

Die erfindungsgemäße Lösung zeichnet sich dadurch aus, daß mindestens zwei unterschiedliche, in sich geschlossene und voneinander unabhängige Spielsysteme in ein und demselben Geldspielgerät realisiert und enthalten sind. Hierbei kann es sich sowohl um Walzen-, Scheiben-, Karten-, Würfel- oder ähnliche Geräte handeln. Zur Steuerung des Spielablaufes für diese Spielsysteme ist nur eine zentrale Steuereinheit und eine Zufallseinrichtung vorgesehen, über welche Spielsystem unabhängig eine Gewinn- oder Verlustkombination ermittelt wird. Hierbei erfolgt die Steuerung derart, daß im Anschluß an die Ermittlung der Gewinn- oder Verlustkombination die symboltragenden Anzeigeelemente (z. B. Karten, Würfeln, Scheiben oder ähnliches) auf eine dieser Kombination entsprechende Darstellung gebracht werden.

Für die Darstellung der Spiel- und Risikoelemente sowie weiterer Besonderheiten des jeweils aktiven Spielsystems ist zumindest ein Teil der Frontseite aus

einer Video-Displayanzeige gebildet, die mit der zentralen Steuereinheit und über diese mit der Speichereinheit und der Zufallseinrichtung in Verbindung steht.

Vorteilhafterweise können auf dem Video-Display zusätzliche Symbole und/oder Informationen, wie

- Spielsystembeschreibung,
- Spielanimationen,
- Firmen- und/oder Produktwerbungen,
- Statistikdaten,
- Fehlermeldungen und Serviceinformationen und ähnliches darstellbar sein.

Eine weitere vorteilhafte Gestaltungsvariante besteht darin, daß die gesamte Frontseite als Video-Display ausgebildet ist, auf welcher Spielsymbole, Spiel- und Gewinnplan, Risikoleiter(n), Münzspeicher, oder Teile hiervon darstellbar sind.

Für die Gewährleistung eines ausreichenden Speicherbereiches und eines schnellen Speicherzugriffs kann die Speichereinheit für die Speicherung der Spielsysteme aus einem CD-ROM-Speicher gebildet sein.

Weiterhin kann eine Vorrichtung vorgesehen sein, mittels welcher eine Auswahl zwischen den in der Speichereinheit gespeicherten Spielsystemen erfolgt.

Für einen möglichst universellen Einsatz eines erfindungsgemäß ausgebildeten Geldspielgerätes können auf dem Video-Display Felder vorgesehen sein, welche eine eindeutige Zuordnung zu den frontseitig angeordneten Tasten bilden und in welchen die jeweils aktuelle Bedeutung der zugeordneten Tasten darstellbar ist. Hierdurch wird eine Veränderung der Tastenfunktion in Abhängigkeit des jeweils aktuellen Spielsystems ermöglicht.

Zusätzlich besteht die Möglichkeit, auf dem Video-Display ein Menüfeld darzustellen, in welchem mittels einer der Tasten im Tastenfeld eine Auswahl vorgenommen werden kann. Diese Auswahl kann neben der Umschaltung zwischen den Spielsystemen auch die Darstellung von Zusatzinformationen oder ähnlichem betreffen.

Eine weitere vorteilhafte Gestaltungsvariante besteht darin, daß nach Überschreitung einer vorgebbaren Zeitspanne, in welcher das Geldspielgerät nicht bespielt wurde, eine zufallsabhängige Umschaltung zwischen den unterschiedlichen Spielsystemen vorgesehen ist. Dies läßt den Eindruck entstehen, als ob in gewissen Zeitabständen ein anderes, möglicherweise interessanteres Geldspielgerät an gleicher Stelle erscheint, ohne daß dies körperlich ausgetauscht werden muß.

Nachfolgend soll die erfindungsgemäße Lösung an Hand der Zeichnungen in einem Ausführungsbeispiel näher beschrieben werden. Hierbei zeigen:

Fig. 1 Frontansicht eines erfindungsgemäß ausgebildeten Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes;

Fig. 2 einen vergrößerten Ausschnitt des Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes;

Fig. 3 Blockschaltdarstellung der wesentlichen Funktionsgruppen.

Fig. 1 zeigt ein Geld- oder Unterhaltungsspielgerät 1, welches die bekannten Funktionselemente Geldeingabeöffnungen 2, Anzeigen 3 für Sonderspiele, Freispiele, Gewinnsspeicher und Münzspeicher, eine Umlaufkörpergruppe 5, Risikoleitern 6a und 6b sowie ein Funktionstastenfeld 7 aufweist. Sowohl die Umlaufkörpergruppe 5, als auch die Risikoleitern 6a und 6b werden auf einem Video-Display 4 dargestellt, welches ebenfalls Felder 8 zur Darstellung der aktuellen Funktion der

einzelnen Tasten innerhalb des Funktionstastensfeldes 7 aufweist.

In Fig. 2, welche einen vergrößerten Ausschnitt eines erfindungsgemäß ausgebildeten Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes 1 zeigt, ist erkennbar, daß mittels einer der Tasten im Steuertastensfeld 7 eine Umschaltung zwischen verschiedenen Spielsystemen vorgenommen werden kann. Bei Auswahl eines anderen Spielsystems würden dann dessen Spielsymbole, wie zum Beispiel Karten, Würfel oder ähnliche, auf dem Video-Display 4 dargestellt. Eine derartige Umschaltung bewirkt, daß ohne Auszahlung von Spieleinsatz und Gewinnen und nachfolgendem Wechsel zu einem anderen Gerät und der dort erforderlichen erneuten Einzahlung des Spieleinsatzes innerhalb kürzester Zeit ein anderes Spiel aufgerufen und mit diesem weitergespielt werden kann.

Da in einem neuen Spielsystem die Steuertasten 7 möglicherweise eine völlig andere Bedeutung und/oder Zuordnung aufweisen, wird deren aktuelle Bedeutung dann in den Anzeigefeldern 8 aktualisiert dargestellt. Dies kann derart erfolgen, daß immer nur die jeweils aktuelle Bedeutung der Tasten auf dem Video-Display 4 zu sehen ist. Eine andere Möglichkeit besteht darin, daß ständig alle möglichen Funktionen der Tasten dargestellt sind und sich die jeweils aktuelle sich von den übrigen deutlich unterscheidend hervorgehoben ist.

Alle Vorgänge in allen Spielsystemen werden von ein und derselben zentralen Steuereinheit 9, die mit nur einer Zufallseinrichtung 10 in Verbindung steht, gesteuert. Hierdurch werden der technische Aufwand und somit auch die Kosten wesentlich reduziert.

Zur Speicherung der unterschiedlichen Spielsysteme kann eine CD-ROM-Speichereinheit 11 verwendet werden, die eine ausreichende Speicherkapazität und eine schnelle Austauschbarkeit gewährleistet. Dies ermöglicht, daß auch von einem Laien ohne weiteres aktualisierte Spielsystemfassungen oder völlig neue Spielsysteme in das erfindungsgemäß ausgebildete Geld- oder Unterhaltungsspielgerät 1 implantiert werden können.

Während der Zeiten, in denen an einem erfindungsgemäßen Geld- oder Unterhaltungsspielgerätes 1 nicht gespielt wird, sind auf dem Video-Display 4 beispielsweise Produkt- oder Firmenwerbungen, Spielanimationen, Statistikdaten, Fehlermeldungen und Serviceinformationen oder ähnliches darstellbar. Hierdurch erhalten derartige Geräte völlig neue Einsatzmöglichkeiten.

Ein weiterer Vorzug der erfindungsgemäß ausgebildeten Geräte besteht darin, daß lediglich einmalig ein solches Grundgerät angeschafft werden muß. Später lassen sich durch Austausch des CD-ROM-Speichers 11 neue Spielsysteme implantieren, die gegebenenfalls in ihrer Zulassung abgelaufene ersetzen. Technisch könnte dies dadurch realisiert werden, daß die Zulassungsdaten und -nummer mit auf der CD-ROM gespeichert und permanent auf dem Video-Display 4 angezeigt werden. Ist nun die Zulassung für die auf der CD-ROM enthaltenen Spielsysteme abgelaufen, so wird selbige lediglich durch eine neue zugelassene ersetzt. Bei einer derartigen Verfahrensweise würde eine erhebliche Kostenreduzierung auf Seiten der Betreiber entstehen.

Patentansprüche

1. Geldspielgerät, welches zumindest die Funktionsgruppen
 - zentrale Steuereinheit mit Zufallszahlengenerator,
 - Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinner-

mittlung,

- Datenspeichervorrichtungen und
- Anzeigevorrichtungen für Guthaben und Gewinnspeicher sowie
- verschiedene Ausspieltableaus

aufweist und deren Arbeitsweise darin besteht, daß der Zufallszahlengenerator solange Zufallszahlen ermittelt, bis diese von der zentralen Steuereinheit als zulässig anerkannt werden und daß nachfolgend gewinnsymboltragende Anzeigeelemente auf einer, der jeweiligen Zufallszahl entsprechenden Stopposition gestoppt werden und daß durch die Anordnung zur Gewinn-/Nichtgewinnermittlung die Stoppositionen der einzelnen Anzeigeelemente auf das Vorliegen einer Gewinnkombination geprüft werden, was ggf. zur Erhöhung der Inhalte von Gewinnspeicher und deren nachgeordneten Anzeigevorrichtungen führt, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens zwei unterschiedliche, in sich geschlossene und voneinander unabhängige Spielsysteme in ein und demselben Geldspielgerät (1) realisiert und enthalten sind,

daß zur Steuerung des Spielablaufes für diese Spielsysteme nur eine zentrale Steuereinheit (9) und eine Zufallseinrichtung (10) vorgesehen sind über welche Spielsystem unabhängig eine Gewinn- oder Verlustkombination ermittelt wird und daß zumindest für die Darstellung der Spiel- und Risikoelemente (3, 6a, 6b) sowie weiterer Besonderheiten des jeweils aktiven Spielsystems, zumindest ein Teil der Frontseite, aus einem Video-Display (4) gebildet ist, die mit der zentralen Steuereinheit (9) und über diese mit der Speichereinheit (11) und der Zufallseinrichtung (10) in Verbindung steht.

2. Geldspielgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß auf dem Video-Display (4) zusätzliche Symbole und/oder Informationen wie

- Spielsystembeschreibung,
- Spielanimationen,
- Firmen- und/oder Produktwerbungen,
- Statistikdaten,
- Fehlermeldungen und Serviceinformationen und ähnliches darstellbar sind.

3. Geldspielgerät nach Anspruch 1 und 2, dadurch gekennzeichnet, daß die gesamte Frontseite als Video-Display (4) ausgebildet ist, auf welcher Spielsymbole (5), Spiel- und Gewinnplan, Risikoleiter(n) (6a, 6b), Münz- und Gewinnspeicherspeicher (3), oder Teile hiervon darstellbar sind.

4. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Speichereinheit (11) für die Speicherung der Spielsysteme aus einem CD-ROM-Speicher gebildet ist.

5. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß eine Auswahlmöglichkeit vorgesehen ist, mittels welcher eine Auswahl zwischen den in der Speichereinheit (11) gespeicherten Spielsystemen erfolgen kann.

6. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß auf dem Video-Display (5) Felder (8) vorgesehen sind, welche eine eindeutige Zuordnung zu den frontseitig angeordneten Tasten bilden und in welchen die jeweils aktuelle Bedeutung der zugeordneten Tasten im Steuertastensfeld (7) darstellbar ist.

7. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß eine der Tasten im Tastensfeld

(7) als Menüführungstaste zur Auswahl in einem auf dem Video-Display (4) darstellbaren Menüfeld ausgebildet ist.

8. Geldspielgerät nach Anspruch 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß nach Überschreitung einer vorgebbaren Zeitspanne, in welcher das Geldspielgerät (1) nicht bespielt wurde, eine zufallsabhängige Umschaltung zwischen den unterschiedlichen Spielsystemen vorgesehen ist.

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

Fig. 1

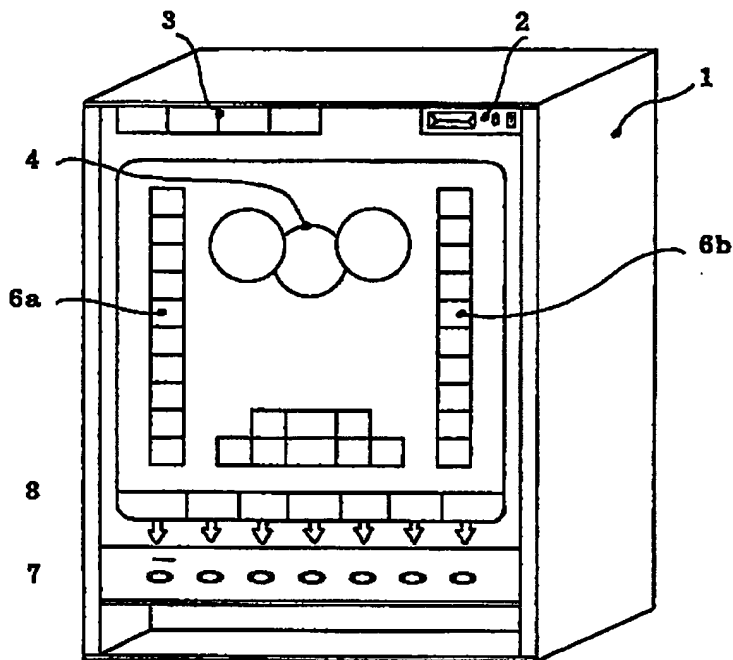


Fig. 2

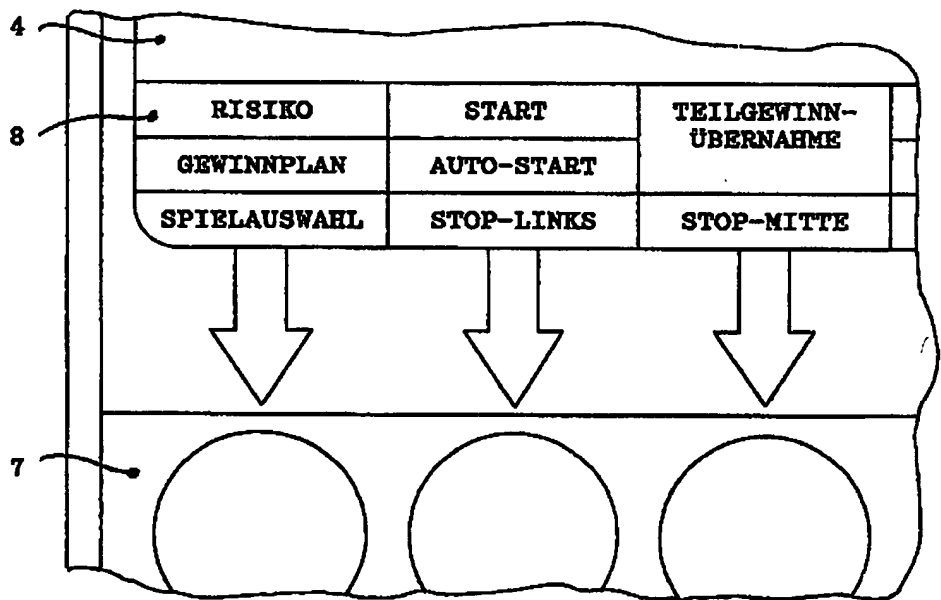


Fig. 3

